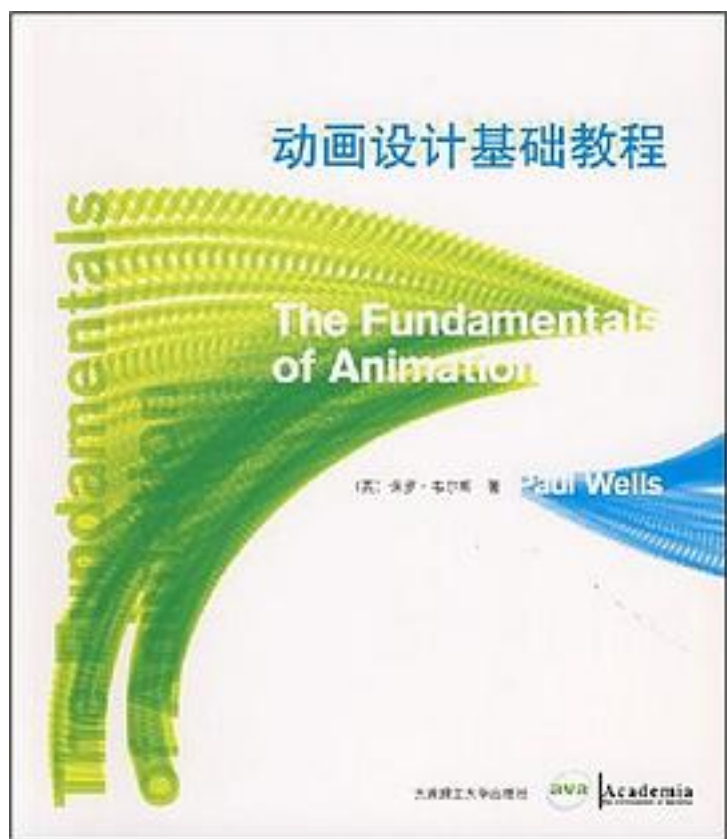


动画设计基础教程



[动画设计基础教程_下载链接1](#)

著者:袁晓黎 编

出版者:南京大学

出版时间:2007-8

装帧:

isbn:9787305048371

《动画设计基础教程》选择了大量精心绘制的图片巧妙地融合到教学内容中。尽可能地结合动画视觉艺术的专业特点，合理的图文混排使教学内容生动有效地展示给学生，也使学生在得到一本教材的同时拥有了一本专业性和收藏性较强的资料集。随着动漫文化产业的发展，对优秀的具有创造性能力人才的需求和培养成为最迫切的问题。因此动漫教育产业在近年来出现了蓬勃发展的现状，而动画是其中最具综合性和最重要的专业。

本教材编写时始终密切考虑所面向的不同基础和条件的本专业学员的特点和思维习惯，在理论上深入浅出，把复杂的原理重新分析、整合，用简洁易懂的语言表述出来。

为配合不同条件的专业学员和动画爱好者的需要，本教材力图能够更大程度地适合自学，章后有具体的讨论思考与作业练习，并配备准确的图片可供参考和描摹。

作者介绍:

目录: 第一章 概述 第一节 动画的原理与特点 一、动画的基本原理 二、动画的特点
第二节 动画的制作流程 一、策划阶段 二、制作阶段 三、后期阶段 第三节 动画的发展
第四节 动画工具 第二章 原画设计基本原理 第一节 原画设计的基本过程
一、研究分镜头画面台本 二、熟悉角色的造型和性格 三、掌握镜头画面设计稿
四、领会意图，创作构思 五、分析动作，起草原画 六、计算动作时间，填写原画
七、检查动作效果 八、导演通过 第二节 动作设计的基本方法 一、动作设计
二、动作分析 三、预备、缓冲与追随动作 四、形体动态线 第三节 动画的时间技巧
一、速度 二、拍摄格数与时间快慢 三、动作的重复与循环 四、频闪 第四节
力学在动作设计中的应用 一、空气阻力对动作的影响 二、摩擦力对动作的影响
三、力的传递与动作设计 第五节 律表、规格框 一、律表（摄影表）
二、安全框的划分 第三章 动画角色运动规律 第一节 人物动作的运动规律
一、走路的设计与表达 二、跑步的设计与表达 三、跳跃的设计与表达
四、表情的设计与表达 五、口型的设计与表达 第二节 动物动作的运动规律
一、兽类动作的设计与表达 二、禽类动作的设计与表达 三、鱼类动作的设计与表达
四、其他 第四章 自然现象的运动规律 第一节 风、雨、雪的运动规律 一、风 二、雨
三、雪 第二节 水的运动规律 一、水的基本形态 二、不同形态水的表现方法 第三节
火的运动规律 一、小火的表现方法 二、较大火焰的表现方法 三、大火的表现方法
第四节 闪电和爆炸的运动规律 一、闪电 二、爆炸 第五节 烟、云、雾的运动规律 一、烟
二、云 三、雾 第五章 中间画技法 第一节 中间画 一、中间画的特点
二、中间藏的绘制方法 三、中间画工作的要求 四、检查中间画质鼓的标准
五、中间画从业人员的能力要求 第二节 线条训练 一、动画线条的重要性 二、线的分类
三、线条要求 四、采用描线扫描工艺对动画线条的新要求 五、动画线条的训练
六、中间线的训练 七、中间线的具体操作方法 第三节 加中间画
一、加中间画的基本要求 二、加中间画的方法 第四节 复杂动画的训练 一、弧线运动
二、波浪形运动 三、S形曲线运动 第五节 特殊动画——挤压与变形 一、弹性变形
二、惯性变形 后记
• • • • • [\(收起\)](#)

[动画设计基础教程_下载链接1](#)

标签

评论

[动画设计基础教程_下载链接1](#)

书评

[动画设计基础教程_下载链接1](#)